

Cultura Lúdica: uma revisão conceitual à luz das ideias dos intelectuais dos estudos de jogo, cultura de jogo e cultura do lúdico

Rogério de Melo Grillo¹, Gilson Santos Rodrigues², Eloisa Rosotti Navarro³

¹ Faculdade de Educação Física – FEF/Unicamp, Brasil
rogerio.grillo@hotmail.com

² Faculdade de Educação Física – FEF/Unicamp, Brasil
gio.sts.rodrigues@hotmail.com

³ Faculdade de Educação – Universidade Federal de São Carlos – UFSCar, Brasil
eloisa-rn@hotmail.com

Correspondência para: rogerio.grillo@hotmail.com

SUBMETIDO em: 12 de agosto de 2019
Primeira avaliação: 12 de novembro de 2019
Resultado final: 15 de dezembro 2019

RESUMO

O objetivo deste trabalho é revisar os significados de cultura lúdica na perspectiva dos intelectuais dos estudos de jogo, cultura de jogo e cultura do lúdico que se debruçaram sobre o tema. Embasado na hermenêutica, a pesquisa consiste na revisão de literatura acerca do conceito e ideia de cultura lúdica na literatura. Intelectuais renomados como Fröebel, Huizinga, Caillois e outros, não debatem o termo cultura lúdica, todavia, suas obras servem de inteiros e base teórica para pesquisas neste mote. À luz dos estudos de Opie e Opie, Ivic, Rossie, Brougère, entre outros, e dos estudos de Vigotski concebemos a cultura lúdica como conjunto de jogos, brinquedos, comportamentos lúdicos etc., apreendidos via mediação semiótica com indivíduos mais velhos ou não, os quais são “reproduzidos” e/ou

“ressignificados” coletivamente. Deste modo, a cultura lúdica envolve um movimento de criação e expressividade num espaço e tempo contínuos que reflete o contexto de criação no momento da infância. De resto, os significados de cultura lúdica atribuído pelos intelectuais susoditos fornecem valiosos instrumentos de análise sobre esta temática e de como os indivíduos são produtores de saberes e conhecimentos a partir do lúdico.

Palavras-chaves: Cultura Lúdica; Cultura; Jogo; Educação.

ABSTRACT

The aim of this paper is to review the meanings of play culture from the perspective of intellectuals in game studies, game culture and play culture that addressed the theme. Based on hermeneutics, the research consists of a literature review about the concept and idea of playful culture in the literature. Renowned intellectuals such as Fröebel, Huizinga, Caillois and others do not debate the term ludic culture, however, their works serve as introits and theoretical basis for research on this theme. In the light of studies by Opie and Opie, Ivic, Rossie, Brougère, among others, and by Vigotski's studies, we conceive playful culture as a set of games, toys, playful behaviors, etc., learned via semiotic mediation with older or older individuals no, which are “reproduced” and/or “resignified” collectively. Thus, playful culture involves a movement of creation and expressiveness in a continuous space and time that reflects the context of creation in childhood. Moreover, the meanings of playful culture attributed by the above intellectuals provide valuable tools for analysis of this theme and how individuals are producers of knowledge and knowledge from the playful.

Keywords: Play-Culture; Culture; Game; Education.

RESUMEN

El objetivo de este artículo es revisar los significados de la cultura del juego desde la perspectiva de los intelectuales en los estudios de juegos, la cultura del juego y la cultura del lúdico que abordaron el tema. Basado en la hermenéutica, la investigación consiste en una revisión de la literatura sobre el concepto y la idea de la cultura lúdica en la literatura. Inteligentes intelectuales como Fröebel, Huizinga, Caillois y otros no debaten el término cultura lúdica, sin embargo, sus obras sirven como introits y base teórica para la investigación sobre este tema. A la luz de los estudios de Opie y Opie, Ivic, Rossie, Brougère, entre otros, y de los estudios de Vigotski, concebimos la cultura lúdica como un conjunto de juegos, juguetes, comportamientos lúdicos, etc., aprendidos a través de la mediación semiótica con personas mayores o mayores no, que son “reproducidos” y/o “resignificados” colectivamente. Así, la cultura lúdica implica un movimiento de creación y expresividad en un espacio y tiempo continuo que refleja el contexto de la creación en la infancia. Además, los significados de la cultura lúdica atribuidos por los intelectuales mencionados proporcionan herramientas valiosas para el análisis de este tema y cómo los individuos son productores de conocimiento y conocimiento de lo lúdico.

Palabras-claves: Cultura Lúdica; Cultura; Juego; Educación.

Introdução

A leitura de Merleau-Ponty (2013)¹, para quem as palavras são prenes de sentido que, ao serem socializadas, fecundam significados, permite-nos argumentar que ao serem adensados pelo uso cotidiano os significados originam conceitos ou mesmo, em certos casos, “jargões”. Um conceito ou “jargão”, não obstante ao seu adensamento social ou constituição de uma representação em larga escala, não representa necessariamente um acordo totalitário entre significado e seu significante, isto é, o fenômeno denominado. Em vista disso, ao serem usadas, elas, as palavras, são engravidadas de múltiplos sentidos e significados, às vezes contraditórios, com frequência, ambíguos e, certamente, impróprios para um projeto de generalização semântica como o almejado por determinado segmento da ciência.

Devido a essa condição, a revisão atinente à polissemia de certos conceitos parece-nos fundamental, na medida em que a ciência, como um campo da atividade humana (campo social), está em disputa pelo monopólio de significação, como argumenta Bourdieu (2004). Destarte, os “jogos de poder” relativo à disputa pela significação dentro do campo científico, cuja ressonância atinge os demais campos sociais, devem ser avultados quando nos deparamos com conceitos fundamentais aos nossos estudos. Posto isso, parece-nos de vital importância a revisão conceitual de conceitos que por uma série circunstâncias estão “na moda” tanto no campo acadêmico quanto no pedagógico. De nosso ponto de vista, este parece ser o caso do conceito e da ideia atinente à cultura lúdica que desde a década de 1980 está cada vez mais presente nos estudos de jogo nas mais diversas áreas de conhecimento.

Ante esta premissa, o objetivo do presente trabalho é revisar os significados de cultura lúdica na perspectiva dos intelectuais dos estudos de jogo, cultura de jogo e cultura do lúdico que se debruçaram sobre o tema. De modo mais específico, o intuito é identificar como a ideia e o conceito de cultura lúdica foi sendo gestada ao longo do tempo pelos intelectuais (filósofos, pedagogos, sociólogos, escritores e outros) dos estudos de jogo, cultura de jogo e cultura do lúdico; apresentar as contribuições dos autores que efetivamente cunharam o termo cultura lúdica e; por fim, articular uma noção de cultura lúdica que possa contribuir com os estudos atuais na temática investigada.

Método

A hermenêutica, muitas vezes descrita como “a arte de interpretar” (GADAMER, 1997), é a abordagem que respalda a pesquisa do presente trabalho (VAN MANEN, 1990; GHEDIN; FRANCO, 2008). Do ponto de vista teórico-metodológico, ela caracteriza-se como

¹ Para uma introdução à obra de Maurice Merleau-Ponty indicamos Santos Rodrigues e Grillo (2019).

revisão de literatura, como define Hart (1998). Nesta revisão, buscou-se fazer a interpretação dos significados que diferentes intelectuais atribuíram à cultura lúdica tendo em vista as experiências de pesquisa com fenômenos culturais diversos tais como, por exemplo, os jogos, brincadeiras, esportes, festas, obras de arte, folguedos, cantigas etc. Destarte, a revisão de literatura consistiu na interpretação dos significados que autores encontraram em suas experiências no mundo-vida e expressaram em textos que compõem a literatura acadêmico-científica ou não.

Para tal, em primeiro lugar, fizemos um levantamento dos intelectuais dos estudos de jogo, cultura de jogo e cultura do lúdico. Em segundo lugar, investigamos nas obras desses pensadores a presença de conceitos e ideias atinentes à cultura lúdica entendendo-a sob a perspectiva particular dos estudos realizados. Em terceiro lugar, realizamos novas buscas por autores que se embasaram nestes primeiros para suas elaborações sob o signo da cultura lúdica. Por fim, os resultados da pesquisa de revisão de literatura são apresentados em forma de texto numa estrutura narrativa tendo o cuidado de apresentar os significados de cultura lúdica para os intelectuais, bem como sua obra de referência e o contexto em que tais significados foram engendrados.

Jogo, Cultura e Ludicidade: prolegômenos ao conceito de Cultura Lúdica

Podemos afirmar, acertadamente, que Fröebel (1782-1852) foi um dos principais intelectuais do século XIX a analisar a cultura infantil e a atribuir ao jogo um papel importante dentro dessa cultura. Fröebel (1861/1908) foi o precursor dos Jardins de Infância (em alemão: *Kindergarten*) e, por meio de suas teorias, o jogo ganha “forma” no âmbito educacional, sendo compreendido como objeto e ação de jogar ou brincar, marcado pela liberdade e espontaneidade infantil. Nesse sentido, Fröebel resgata o jogo livre no âmbito escolar. Essa modalidade de jogo é esboçada pelo autor como a principal atividade da criança, dado isso, é uma particularidade da cultura lúdica infantil.

Apesar de sua concepção de jogo ser utilitária, isto é, o jogo como instrumento para preparar a criança para a vida adulta e iniciá-la nos conteúdos escolares, ele não deixou de considerar que o jogo advém da cultura infantil e, tal-qualmente, que o mesmo corrobora para consolidar e dinamizar essa cultura. Consequentemente ao pioneirismo de Fröebel, vários intelectuais surgiram, em diferentes linhas teóricas, analisando as relações entre jogo e cultura lúdica infantil. Dentre esses, há Fournier (1889) numa vertente histórica e etnológica, Johnson (1894/1907) em uma perspectiva desenvolvimentista (atrelando Psicologia, Biologia e

Pedagogia), Compayré (1902) no campo da Pedagogia, Carr (1902) no âmbito da Psicologia Funcional e Queyrat (1905) em um contexto multidisciplinar (Filosofia, Psicologia e Etnologia). Cada um desses autores analisou o jogo sob uma ótica distinta, contudo, ainda que latente, contribuem para uma análise pertinente às possíveis relações entre jogo e cultura.

Em síntese, a obra desses autores nos possibilita observar que o jogo é parte essencial da cultura lúdica infantil, dado que, o jogo proporciona o desenvolvimento dos indivíduos que, via jogo, conseguem atuar em seu meio, interagindo e criando outros jogos (isso pressupõe que as crianças também criam cultura, muito embora, parte dos autores aludidos tenha rechaçado em seus respectivos estudos a relação homem-cultura).

Huizinga (1938/2019), em sua obra clássica *Homo Ludens*, não debate diametralmente a respeito do termo cultura lúdica. Conquanto, há indícios na supracitada obra que ensejam compreendermos o jogo como elemento da cultura e como meio de produzir cultura lúdica. Deprendemos que o trabalho de Huizinga oportuniza observar o jogo como uma mescla de características próprias, entre as quais se entrecruza a cultura, gerando valores, significados e uma identidade própria que o torna um fenômeno histórico-cultural, pelo qual passa a existir e a desenvolver-se como uma manifestação humana. À vista disso, jogo e cultura encontram-se justapostos, sendo que tanto o jogo influencia a cultura quanto a cultura provê elementos para o jogo. Analisando Huizinga (1938/2008), Grillo e Grando (2013) argumentam que o jogo está contido na cultura, à medida que uma parte nela se manifesta e se autoafirma, suscitando um processo dialético de produção em termos de cultura lúdica.

Os estudos de Chateau (1947) e Prost (1950) também fornecem elementos para analisar a relação entre jogo e cultura. Para esses autores, a cultura de jogo (ou lúdica) é um conjunto de práticas, comportamentos, regras e linguagens que definem a identidade de um certo grupo de crianças na sua relação com as atividades lúdicas (jogo, comportamento lúdico, brinquedo, cantigas de roda etc.). Aliás, a cultura de jogo possibilita o ensino, a criação e a incorporação de conhecimentos respeitantes aos jogos, brinquedos, brincadeiras e/ou outras “atividades lúdicas”, impulsionando modos de pensar, expressar e agir no interior dos grupos sociais. Especificamente em Chateau (1947), há o entendimento que a cultura de jogo é um espaço sociocultural mutável e dinâmico. Este espaço transforma outros cenários, sejam eles espaços formais (escola) ou espaços informais (parques, ruas, locais abandonados etc.).

Caillois (1958/1990) é outro intelectual que se dedicou a estudar o jogo e sua relação com a cultura. Em sua célebre obra *Les Jeux et les Hommes: Le Masque et la Vertige* (Os Jogos e os Homens: a máscara e a vertigem), ele afirma que a relação entre jogo e cultura se

faz por um movimento de construção e reconstrução, ou seja, segundo o desenvolvimento da sociedade. Portanto, o jogo que um determinado povo ou grupo social prefere “[...] pode, por seu turno, servir para definir alguns dos seus traços morais ou intelectuais, [...] ao acentuar os perfis daqueles que se dedicam a esse jogo” (CAILLOIS, 1990, p.102). No mais, Caillois (1990, p.105) alega que “[...] o domínio do jogo constitui apenas uma espécie de ilha, artificialmente consagrada a competições planeadas, a riscos limitados, a mentiras sem consequências e a pânicos anódinos”.

Abreviadamente, os excertos apresentados evidenciam que o jogo é consubstancial à cultura, dado que o produto dessa relação seria ideado como cultura lúdica, ainda que o autor não o tenha denominado como tal. Nota-se que Caillois (1958/1990) depreende que o domínio do jogo é uma “ilha”, não apenas no sentido de o jogo ocorrer em “outra realidade” (caráter fictício, outros tempos e espaços, linguagem específica, regras peculiares e mutáveis, situações não reais etc.), mas no entendimento de que essa “ilha” é a própria cultura lúdica. Em outras palavras, é um lócus (espaço/tempo) peculiar ao jogo e a outras manifestações lúdicas construídas por intermédio do comportamento lúdico, brinquedos, cantigas, danças criadas ou reproduzidas, “lutas”, significação de desenhos televisivos e outras manifestações lúdicas.

Sublinhamos que todos os autores trazidos à luz das ideias, até o presente momento, não debatem exatamente o termo cultura lúdica. Todavia, seus estudos servem como bons introitos (prolegômenos) e como base teórica para uma pesquisa mais detalhada pertinente a esse mote. Em linhas gerais, consideramos que as ideias aventadas e avultadas pelos pensadores sobreditos foram (e são) basilares ao prelúdio do conceito e ideia de cultura lúdica.

Cultura lúdica: noções propedêuticas

Conquanto às obras supramencionadas, o termo cultura lúdica emergiu nos debates acadêmicos por intermédio da pesquisa de Iona Opie e Peter Opie (1969), nomeada de *Children's Games in Street and Playground*. Essa pesquisa encetou-se na década de 1950 (1959-1969), com vistas a investigar os jogos, brinquedos, comportamentos lúdicos e brincadeiras de mais de 10.000 crianças em ruas, parques, praças públicas, parques infantis e terrenos baldios, na Inglaterra, Escócia e País de Gales.

Resumidamente, foi um estudo longitudinal o qual demonstrou que a cultura lúdica engloba, fundamentalmente, danças, comportamentos lúdicos em geral, cantigas folclóricas, rodas etc. Ademais, compreende outras manifestações como jogos, brinquedos e brincadeiras

em que as crianças podem deliberadamente assumir comportamentos lúdicos como assustar uns aos outros, rituais de machucar uns aos outros como consequência de agressão física, adotar riscos ingênuos e/ou desafios impostos pelo grupo social (olhar por mais tempo para o sol, encarar um colega sem piscar os olhos, ficar sem respirar por mais tempo, pular de uma árvore alta, levar socos e aguentar a dor, tomar vários copos de água seguidamente, entre outros), causar brigas, jogar dez contra um ou mesmo analisar o seu próprio senso de “*fair play*”. Consideramos que a pesquisa de Opie e Opie (1969) é peremptória para o campo acadêmico, em razão de versar a respeito da ideia de uma cultura lúdica própria a cultura infantil. Nesse sentido, a cultura lúdica infantil é entendida e defendida como criativa, imaginativa e um modo profícuo das crianças se expressarem livremente por intermédio de brincadeiras, brinquedos e jogos ressignificados, visto que o aludido estudo ratifica que as crianças sentem mais prazer quando estão por conta própria (autonomia) e vivenciam livremente seus jogos (aprendidos com outras crianças).

Caillois (1967), em seu texto *Nature des jeux* (sem versão em língua portuguesa), descreve que a cultura lúdica é composta por inúmeros jogos e brinquedos. Tais manifestações baseiam-se em crenças antigas, ritos abandonados, objetos sagrados ressignificados, jogos, cantigas e brincadeiras transmitidas e modificadas em sintonia com as mudanças históricas e culturais nas sociedades. Destarte, a cultura lúdica é ideada como um palco de negociações e de trocas semióticas, uma zona de atritos e de (des)construções, a qual proporcionará aos indivíduos serem, conjuntamente, construtores e constructos da cultura a qual estão incutidos. Com isso, a cultura lúdica não é algo isolado, mas resulta de uma apropriação dialética da própria cultura (objetos, discursos, signos, linguagens, formas de agir etc.).

À guisa de esboço, expomos, a seguir, um excerto do livro “Menino do Engenho”:

O interessante era que nós, os da casa-grande, andávamos atrás dos moleques. Eles nos dirigiam, mandavam mesmo em todas as nossas brincadeiras, porque sabiam nadar como peixes, andavam a cavalo de todo jeito, matavam pássaros de bodoque, tomavam banho a todas as horas e não pediam ordem para sair para onde quisessem. Tudo eles sabiam fazer melhor do que a gente: soltar papagaio, brincar de pião, jogar castanha. Só não sabiam ler. Mas isto, para nós, também não parecia grande coisa. Queríamos viver soltos, com o pé no chão e a cabeça no tempo, senhores da liberdade que os moleques gozavam a todas as horas. E eles às vezes abusavam deste poderio, da fascinação que exerciam. Pediam-nos para furtar coisas da casa-grande para eles: laranjas, sapos, pedaços de queijo. Trocavam conosco os seus bodoques e os seus piões pelos gêneros que roubávamos da despensa (REGO, 1932/2003, p. 50).

O excerto supracitado explicita que a cultura lúdica é um cruzamento entre distintas produções culturais, trazidas por diferentes indivíduos. Os “meninos da casa-grande” tal como

denominado por Carlinhos, personagem da supracitada obra de José Lins do Rego, não tão-só “seguiam” os “moleques”, como, ademais, nesse processo interativo, pode-se pressupor que eles também interferiam nessa relação social (processo de significação). Por conseguinte, os “meninos da casa-grande” ao interagir com ditos “moleques” também difundiam essa cultura lúdica a qual foi apropriada e (re)construída em outros contextos culturais.

Outro bom exemplo, correspondente ao excerto anterior, concerne à obra “Quando eu voltar a ser criança” de Janusz Korczak (1925/1981), vejamos:

Agora vou andando sozinho, devagar, e procuro andar de modo a pisar sempre no meio de uma pedra do calçamento. Assim como no jogo de amarelinha, onde a gente não pode pisar no risco de giz. A coisa em si seria fácil, mas é preciso esquivar-se das pessoas que passam. E nem sempre se consegue mudar de repente o tamanho do passo sem pisar na linha. Tenho o direito de errar dez vezes. Se errar mais, perdi. Vou contando os erros: dois, três, quatro. Ainda tenho direito a seis, agora a cinco. Fico com medo, mas é bom sentir medo quando se está brincando (KORCZAK, 1925/1981, p. 45-46).

Em ambos os excertos supraditos, pode-se analisar que a cultura lúdica é produto das experiências da criança em seu contexto sociocultural e, por esse motivo, exerce um papel basilar no seu processo de socialização. Tomando como fonte de análise as obras “Menino de Engenho” (REGO, 1932/2003) e “Quando eu voltar a ser criança” (KORCZAK, 1925/1981), consideramos que as crianças são autores e atores (ou agentes) da sua ação no mundo, a partir da criatividade, da imaginação, da significação, da socialização, da linguagem, da vivência, da reflexão e da produção de conhecimentos.

Nikic (1986), embasando-se nos estudos de Roger Caillois, argumenta que a cultura lúdica é um conjunto de tradições, costumes e rotinas lúdicas conservadas ou ressignificadas, que reforça, desenvolve e/ou recria valores. Em outros termos, ela fomenta maneiras de agir, expressar e pensar em grupo. No entanto, para se analisar a cultura lúdica é necessário, *a priori*, depreender que essa cultura é configurada face à vida da criança em diferentes âmbitos socioculturais, tais como, a escola, os meios familiares, a rua, a mídia, as redes sociais e os demais grupos sociais às quais a criança pertence.

Sob essa perspectiva, a cultura lúdica abrange elementos ou componentes de natureza folclórica e não-folclórica por meio de um processo de educação informal (socialização em distintos espaços e tempos para além da educação formal). Em outras palavras, trata-se de um “intercâmbio cotidiano”, pois é uma construção que acontece durante a própria vida interativa dos indivíduos. Não há uma transmissão sistemática e ordenada das experiências (tal qual a educação formal e escolarizada), ainda que a cultura lúdica permita que as crianças tenham contato direto com valores morais e condutas éticas da sociedade (FERNANDES, 1979).

Nas décadas ulteriores ao trabalho de Caillois, os estudos de Heller (1977), Florestan Fernandes (1979), Eifermann (1971), Sutton-Smith (1986, 1997) e Ivic (1986), fundamentalmente, revelaram que a cultura lúdica conota um conjunto de significados, perspectivas, tradições e comportamentos lúdicos partilhados por um determinado grupo social (crianças, jovens, adultos), por intermédio de jogos, brinquedos, brincadeiras e/ou outras manifestações lúdicas. Por esse motivo, a cultura lúdica ordena, limita e potencializa os intercâmbios socioculturais, as reproduções individuais e coletivas dentro de um contexto cultural específico.

Realça Ivic (1986), ao analisar que a cultura lúdica institui a criação de grupos sociais abertos (ou até fechados) que se dedicam a criação, recriação e vivência de jogos e brinquedos. Isso gera a construção de uma tradição que, por sua vez, é passível de modificações (dinamismo na relação jogo e cultura). *“The creation of traditional children’s games and the children’s social praxis in the form of playing these games represent one of the most significant mechanisms in the constitution of generations of young people as a separate social group”*² (IVIC, 1986, p.12). Desse modo, a cultura lúdica é caracterizada por um processo de mudança contínua. Nesse entendimento, Ivic (1986) afirma que a característica básica dos jogos e brinquedos é que eles são produtos da cultura e, em virtude disso, transformam-se constantemente por via de um processo de criação coletiva.

Nikic (1986, p.135) afirma que a cultura lúdica

*[...] also appears as a link between generations, which transmits in the most natural way the values held by a community, the systems of ethical and aesthetic norms, beliefs, ideals, folklores, and other elements of tradition ludic, on which all depend the continuity and cultural identity of the community and, in the long run, its survival.*³

Em linha teórica análoga, Mauriras-Bousquet (1991) sumariza que a cultura lúdica representa uma identidade cultural caracterizada por jogos, brincadeiras, práticas e objetos lúdicos infinitamente variados e que estão profundamente arraigados nas características étnicas e sociais de um modo geral. Com efeito, engendra modos de produzir, fazer e pensar (mentalidades, representações, atitudes, rituais, discursos e linguagens) extensamente

² “A criação de jogos infantis tradicionais e práxis social das crianças na forma de brincar/jogar com esses jogos representa um dos mecanismos mais significativos na constituição de gerações de jovens como um grupo social à parte” (IVIC, 1986, p.12, tradução nossa).

³ [...] também aparece como um elo entre gerações, que transmite da maneira mais natural os valores de uma comunidade, os sistemas de normas éticas e estéticas, crenças, ideais, folclores e outros elementos da tradição lúdica de que dependem a continuidade e identidade cultural da comunidade e, a longo prazo, sua sobrevivência. (NIKIC, 1986, p.135, tradução nossa).

compartilhados, tomados e interiorizados, servindo a uns e a outros, com vistas a propiciar, pelo ato de jogar, uma leitura de mundo.

A pesquisa de Kishimoto (1994) traz ao debate o fato de o jogo propiciar à criança uma aprendizagem concernente à tomada de decisões em seu meio social. A partir disso, a criança internaliza o seu contexto sociocultural na temática da fantasia (faz de conta) e desenvolve as habilidades de elaborar e negociar regras, de criar espaços e de compreender os significados que permeiam seu contexto cultural. Embora a autora não trate propriamente do termo cultura lúdica, seu estudo enriquece o debate, posto que o jogar é apreendido como uma forma de apropriação da cultura, em que as crianças selecionam elementos culturais, para construir e materializar uma cultura própria para o jogo.

Lindqvist (1995), em seu estudo, pesquisou o jogar sob o enfoque da Psicologia Histórico-Cultural, especificamente, no tocante à obra de Vigotski. A pesquisadora analisa que o jogar/brincar (em russo: *igra*) é um agir da criança no mundo, o qual ocasiona a produção de conhecimentos e a criação de cultura que oportuniza o desenvolvimento das funções psíquicas superiores. Em vista disso, defende que, pelo jogar, as crianças produzem uma significação (unidade sentido-significado, unidade dialética referente à função intelectual-afetiva) sobre as formas, valores e comportamentos sociais e culturais expressas no seu cotidiano.

Nesse rumo, a cultura lúdica não é vista como uma cultura material (peculiaridade defendida por alguns autores predecessores), porém é, tal-qualmente, um meio de expressão estética dos processos de imaginação e criação das crianças.

Lindqvist (1995) assinala que Vigotski, mesmo que não tenha utilizado o termo cultura lúdica, foi um dos primeiros pesquisadores a analisar que jogo e cultura possuem uma relação dialética de construção, desconstrução, continuidade e descontinuidade, no qual o próprio jogar produz cultura que engloba a emoção, conduta moral, pensamento, comunicação, reconstrução do espaço-tempo e a estética. Isto posto, o jogar pressupõe uma cultura típica à atividade lúdica (podemos denominá-lo de cultura lúdica), logo, não podemos eclipsar que o ato de jogar é cultura como maneira de um agir do homem no mundo. Analogamente, o jogar é atravessado pela cultura que é apropriada pelo indivíduo, sendo essa cultura, um *a priori* das suas formas de jogar.

Por outro ângulo, Scheines (1998) infere que o jogar leva a criação de um território, um campo de jogo. Todavia, isso não concerne a um espaço num sentido puramente abstrato ou simbólico, porém numa perspectiva de uma demarcação cultural. Em outros termos, cria-se

um território de jogo que possui uma linguagem própria, instrumentos, ações específicas, representações, maneiras de agir e pensar, discursos e práticas, dentre outras construções. Precipualemente, o homem se relaciona com conhecimentos culturais que ele reproduz e transforma, ou seja, há uma dinâmica de significações e ressignificações no interior da cultura lúdica que é própria à vida social. Em síntese, a cultura lúdica funda e legitima uma ordem em que os jogadores (crianças, jovens ou adultos) constroem a sua conduta lúdica entre limites e valores, face à criação de regras, metas e normas por convenção, noutras palavras, a cultura lúdica é um traço da identidade de um determinado grupo social.

O estudo de Rossie (2005), intitulado de *Toys, play, culture and society: an anthropological approach with reference to North Africa and the Sahara* (sem versão da obra em língua portuguesa), discute a cultura lúdica (ou cultura de jogo) como o resultado de uma construção sociocultural no interior de uma comunidade. Portanto, pode-se afirmar que a cultura de jogo é produto das condições materiais e semióticas que atravessam um tempo e espaço específicos.

Ademais, a cultura lúdica, *a fortiori*, consiste na (re)produção sociocultural, pelo qual as crianças aprendem com os adultos e companheiros mais velhos ou não. Nesse viés, a continuidade de brinquedos, brincadeiras, comportamentos lúdicos e jogos dentro de uma comunidade ocorre por meio da oralidade e da significação. Tal faceta se deve ao fato de as crianças não somente reproduzir o que foi aprendido, mas, mormente, por criarem seus próprios jogos por intermédio da cultura apropriada. Sendo assim, Rossie (2005) realça que é o processo de criatividade individual ou coletiva que retroalimenta a cultura lúdica.

A partir disso, podemos analisar que a cultura lúdica é construída por um indivíduo ou por um grupo, e, basilamente, essa construção consiste em um modo de expressão, de identidade e/ou de valor. Destarte, pensar na cultura lúdica é enfatizar que o jogo, brinquedo ou o comportamento lúdico engendram espaço, *par excellence*, pelo qual a criança expressa sua personalidade, cria, recria, produz e reproduz certos valores, libertando-se e constituindo uma identidade própria. Entrementes, é precípua analisar que determinados jogos em que a criança está inserida (jogando), trazem consigo uma identidade (representação coletiva e individual), uma organização por regras (estrutura), determinadas ações (lógica interna), uma ordem e normas de conduta, quer dizer, toda uma estrutura histórico-cultural instituída.

Em vista disso, não podemos esquecer que a cultura lúdica no “Mundo Ocidental” (em especial, na Europa e nas Américas), principalmente pós década de 1970, sofre um grande impacto das mídias, designadamente as televisivas. Diante disso, os jogos de faz de conta,

jogos protagonizados, jogos de regras, brincadeiras, cantigas, comportamentos lúdicos etc., constituem-se a partir de desenhos animados, videogames e jogos computacionais, filmes, Internet, jogos diversos ofertados pela indústria do brinquedo, revistas, entre outros meios de comunicação. Com isso, tem-se uma nova significação e impacto nos jogos tradicionais.

Brougère (2013) assevera que a cultura lúdica não é tão-apenas composta de estruturas de jogos e brinquedos. Mais do que isso, ela parte de representações individuais e coletivas. Embora ela tenha certa autonomia, ritmo e dinamismo próprio, a cultura lúdica, por seu turno, é interdependente da sociedade, em virtude de se estruturar por via desta última.

Ante o aludido, Jobim e Souza e Salgado (2008) inferem que o mercado tem impacto na cultura lúdica da criança, em razão de produzir objetos de jogar, além das formas de ser, pensar, expressar e agir. Para esses autores, a indústria do brinquedo cria e recria as necessidades de jogar, construindo uma imagem de consumidor e proprietário do brinquedo. No mais, elege quais brinquedos, jogos, brincadeiras e/ou comportamentos lúdicos deverão estar em voga e quais se tornaram obsoletos. Coadunam a essa visão, Salles Oliveira (1986), Aída Reboledo (1983), Vandermarlière (1978) e Jardim (2003) ao especificarem que as relações entre brinquedo industrializado, controle da cultura lúdica pela mídia e sociedade de consumo representam uma dimensão sociopolítica do brinquedo que se norteia por uma racionalidade de mercado.

Não obstante, complementa Brougère (2013) sugerindo que as mídias retroalimentam a cultura lúdica, influenciando-a e estruturando-a. Neste sentido, as pessoas não representam meros consumidores alienados da “indústria cultural do brinquedo”, pelo contrário, também se apoderam de certos signos midiáticos, numa relação instável de troca e confrontação. Entrementes, em que medida as pessoas ao interagirem com esse mercado não são apoderadas pelas mídias e se tornam sujeitos passivos nesse processo de construção da cultura lúdica?

Outros questionamentos que se colocam são: nessa relação de poder-saber, as mídias exercem um domínio sobre a cultura lúdica? O que é endereçado à criança é enviado segundo os moldes de uma sociedade neoliberal e consumista? Como as indústrias do brinquedo e as mídias concebem os modos de pensar, olhar e viver das próprias crianças? Estas perguntas nos instigam a pensar que a cultura lúdica também é um lócus atravessado por relações de consumo, de práticas de governo, de poder e por ideários políticos. Práticas estas que regulam as relações socioculturais, fabricando subjetividades e dominando as ações dos indivíduos no bojo da cultura lúdica, desempenhando influência no “como jogar”, “com o que jogar”, “onde jogar” e “para que jogar”, por exemplo.

Brougère (2011) é considerado, ao menos nas últimas três ou quatro décadas, como um dos pesquisadores mais relevantes no que se refere à temática da cultura lúdica. Ao discutir esse tema, ele preconiza o seguinte ideário:

A cultura lúdica é, antes de tudo, um conjunto de procedimentos que permitem tornar o jogo possível. [Em razão disso], a cultura lúdica é, então, composta de um certo número de esquemas que permitem iniciar a brincadeira, já que se trata de produzir uma realidade diferente daquela da vida quotidiana: os verbos no imperfeito, as quadrinhas, os gestos estereotipados do início das brincadeiras compõem assim aquele vocabulário cuja aquisição é indispensável ao jogo. A cultura lúdica compreende evidentemente estruturas de jogo que não se limitam às de jogos com regras. O conjunto das regras de jogo disponíveis para os participantes numa determinada sociedade compõe a cultura lúdica dessa sociedade e as regras que um indivíduo conhece compõem sua própria cultura lúdica. O fato de se tratar de jogos tradicionais ou de jogos recentes não interfere na questão, mas é preciso saber que essa cultura das regras individualiza-se, particulariza-se. Certos grupos adotam regras específicas. A cultura lúdica não é um bloco monolítico mas um conjunto vivo, diversificado conforme os indivíduos e os grupos, em função dos hábitos lúdicos, das condições climáticas ou espaciais (BROUGÈRE, 2011, p.24).

Nesse cenário, a cultura lúdica tem uma ordem, uma identidade e um código de valores. Porém, não é uma ordem proveniente de um estímulo externo, posto que essa ordem é compreendida como um equilíbrio que está estabelecido e se cria no interior do próprio jogo. Com isso, “o jogo supõe uma cultura específica ao jogo, [...] e o jogador precisa dessa cultura para poder jogar” (BROUGÈRE, 2011, p.23). Este indicativo sugere que o jogo para além de um produto da cultura também engendra cultura, isto é, cria a cultura (interna) de jogo.

Autores como Chateau (1987), Freire (2002) e Dauphagne (2010) concatenam com as ideias erigidas por Brougère (2011), ao reforçarem que o jogo e o lúdico estão em quem joga (arrebato) e não em quem está externo/alheio à dinâmica do jogo (ideia de “não jogador”). Laconicamente, o jogo está na ação e é ação (processo subjetivo). Assim, a cultura lúdica advém de ações, objetivos, formas de linguagem e regras construídas deliberadamente e que passam a ter um significado/sentido para uma pessoa e/ou grupo em situações lúdicas.

O estudo de Corsaro (2011), por sua vez, apresenta certa proximidade com a pesquisa de Brougère (2011), em razão de demonstrar que as crianças conduzem seus próprios jogos, brincadeiras de faz de conta e brinquedos mediante convenções. Elas aprendem no contexto das suas relações socioculturais a negociar quais indivíduos podem jogar e quais não podem, quem fará parte do grupo e quem não fará, quais regras serão assumidas e quais serão elididas. À vista disso, as próprias crianças em situações de jogo passam a compreender as suas identidades sociais em desenvolvimento. Esse movimento representa o processo interacional, uma das características da cultura lúdica. Nesse entendimento, a cultura lúdica, manifestada

pelas brincadeiras de faz de conta ou protagonizadas, brinquedos e jogos, é discernida por rituais, práticas de compartilhamento, formas de linguagem, relacionamentos de amizade, modos de resistência, interação e participação social.

À luz das ideias anteriormente aventadas, pode-se analisar que a cultura lúdica no jogo é forjada por um processo dialético de imaginação e criatividade. E esse processo abrange inúmeras ações realizadas no jogo, como a linguagem construída, as estratégias consolidadas ou só planejadas, as situações-problema, os registros escritos, as formas de ataque e defesa, os papéis assumidos e protagonizados, as convenções em grupo, a reconstrução do tempo-espaço (heterotopia), os meios produzidos para a comunicação e a socialização de ideias. Vale a pena mencionar que todo esse processo é, em última instância, produzido pelas crianças, jovens e até adultos em diferentes contextos socioculturais (escola, recreio, rua, casa, parques, clubes, terrenos baldios, locais abandonados e outros espaços).

Resumidamente, entendemos que o ato de jogar concerne a um conjunto de ações ocorridas em uma realidade à parte (o jogo tem um mundo próprio), pelo qual se associa profundamente ao cotidiano. O jogo é uma heterotopia, uma (re)construção do espaço-tempo que ao comunicar-se com a realidade produzirá determinada cultura lúdica (GRILLO, 2018).

Defendemos igualmente que a cultura lúdica não é uma “realidade universal” que se estende a todo e qualquer grupo social. Mais do que isso, é uma “identidade cultural” de um determinado grupo na sua relação com o jogar e o lúdico. É uma produção local que, mesmo sendo atravessada pela cultura em geral, é específica de um grupo. Exemplo disso encontra-se no livro “A guerra de botões” (original, em francês, *La Guerre des boutons*) de Louis Pergaud (1913/1995), em que os bandos rivais (Longevernes e Velrans), não obstante às interações nos momentos de “guerra”, possuíam dinâmicas próprias atinentes às formas de jogar, pensar, sentir, agir e expressar, isto é, tinham uma cultura lúdica no interior de seus grupos.

Entretanto, é necessário realçar que essa cultura não se reduz ao grupo ou comunidade específica, uma vez que também dialoga, influencia, apropria e interage com outros grupos sociais. Esse é um dos aspectos principais da cultura lúdica, isto é, o poder de “significação”. Esse processo refere-se à ação de interpretar, criar e utilizar os signos, quer dizer, é uma ação criativa e inventiva de atribuir novos significados/sentidos ao que está estabelecido culturalmente, mesmo que momentaneamente, num certo contexto sociocultural (VIGOTSKI, 1995; 2008; 2009). Ressaltamos, desta maneira, que tudo (ou quase tudo) que diz respeito à cultura lúdica é dinâmico e está em processo de estruturação, desestruturação e constante contradição (processo dialético).

À guisa de síntese, autores contemporâneos como Brougère (1998, 2004, 2011, 2013), Grillo e Grando (2013), Grillo (2012) e Grillo, Spolaor e Prodócimo (2016) aduzem algumas características que presumem a existência de uma cultura lúdica a partir do jogar:

- Jogo e brinquedo implicam em relações interindividuais, ou seja, de cultura;
- Jogo e brinquedo supõem uma aprendizagem social, quer dizer, aprende-se a jogar/brincar com outras pessoas. Isso indica que o jogo não é inato e que esse aprendizado decorre de interações e, também, por via de modos elaborados de comunicação em que um indivíduo ou grupo ensina o outro;
- Jogo e brinquedo têm uma comunicação e uma socialização específica. Portanto, possuem uma linguagem própria que comporta esquemas semióticos, tais como vocabulários, gestos, formas de ação, os quais possibilitam o início de uma brincadeira, jogo ou construção de brinquedos;
- Todo jogo e brinquedo possui uma interpretação individual (por parte dos indivíduos que jogam). Em função disso, essas manifestações estão infundidas de certas alusões que dão subsídios para essas interpretações subjetivas;
- Jogo e brinquedo se consolidam por intermédio de um conjunto de regras, objetivos, metas e condutas diversificadas e flexíveis (decididas por convenção), pelo qual consideram os indivíduos e/ou grupos. Esse conjunto emerge no bojo de elementos da cultura do contexto sociocultural das crianças, jovens e adultos.

Consideramos peremptório apresentar a nossa concepção alusiva à cultura lúdica. Todavia, a princípio, faz-se fundamental trazeremos à discussão o conceito de cultura. Sob a égide dos estudos de Vigotski (1995, 2009), depreendemos a cultura como um agir do homem diante do mundo, visando transformá-lo (ao passo que o homem também se transforma nessa relação). Desse agir, têm-se as produções humanas, portadoras de significação. Assim, a cultura é o produto da vida social e, paralelamente, da atividade social dos homens.

Nessa ordem de pensamento, a cultura é resultado das leis históricas, da atividade do homem em seu meio social (trabalho, jogo, artes etc.) e fundamento de suas condições concretas de existência. A cultura, nesses moldes, pertence a todas as produções humanas dotadas de significado/sentido (significação). Essas produções surgem da relação entre indivíduos, posto que as ações da criança, por exemplo, recebem significação que um outro indivíduo lhe dá. Por consequência, a criança incorpora essa cultura (pela significação) e se constitui como um ser cultural que, por sua vez, produzirá cultura na sua relação com os

Grillo, Santos Rodrigues & Navarro; ARQUIVOS em MOVIMENTO, v.15, n.2, p.174-193, Jul- Dez 2019 outros indivíduos e com seu meio social (PINO, 2005; PRESTES, 2010; VIGOTSKI, 1995, 2009).

À vista disso, concebemos que a cultura lúdica é, essencialmente, um conjunto de jogos, brinquedos (construídos ou não), comportamentos lúdicos, cantigas, parlendas, diferentes tipos de brincadeiras de faz de conta/protagonizadas e outras manifestações. Todas elas são aprendidas via comunicação oral ou por outros meios (registro escrito, esquemas pictóricos, tutoriais, dentre outros), em que há a mediação semiótica de indivíduos mais velhos ou não (isso abrange igualmente os meios tecnológicos). Por seu turno, também são “reproduzidos” (vivenciados) e, principalmente, “ressignificados” (no sentido da significação) mediante manifestações lúdicas que são transformadas devido à necessidade de um determinado grupo de crianças, jovens e até mesmo adultos.

Considerações

Ao retomar o objetivo de revisar o conceito e a ideia de cultura lúdica constatamos que este conceito, “em moda” desde a década de 1980, sobretudo, pela disseminação dos estudos de Gilles Brougère no Brasil, têm uma longa tradição nos debates dos intelectuais de Jogo, Cultura de Jogo e Cultura do Lúdico. Autores clássicos foram revisitados e suas ideias atinentes à relação entre cultura e lúdico foram avultados, ainda que não tenham trabalhado especificamente com o termo cultura lúdica. Sob esta ótica, apresentamos os prolegômenos do conceito para, em seguida, apresentar as noções propedêuticas a partir da constituição e definição deste conceito por alguns autores. Este debate foi fundamental para estabelecer nossa própria definição de cultura lúdica à luz das ideias dos intelectuais revisitados.

Com base nas ideias dos autores pesquisados, concebemos por cultura lúdica o conjunto de jogos, brincadeiras, cantigas, comportamentos lúdicos etc., que envolve todo o movimento de criação e que compreende a expressividade num espaço e tempo contínuo (cultura). Este espaço e tempo (cultura), em última instância, reflete o contexto da criação no momento da infância, um momento de construção de brinquedos, criação de jogos e brincadeiras etc. Sem a intenção de esgotar a gama de significados que a palavra pode engendrar, tal definição do conceito de cultura lúdica coaduna com nossos estudos e possibilidades de articular um campo de estudos profícuo para novas investigações.

Neste sentido, é fundamental investigar como os espaços e tempos de manifestação da cultura lúdica proporciona, mediante o diálogo com os intelectuais revisitados e dos significados por eles atribuídos à cultura lúdica, fornece profícuos instrumentos de análises.

Tais ferramentas têm o potencial para promover reflexões sobre o lúdico e, ademais, sobre como os seres humanos, mormente, as crianças, podem ser apreendidos como sujeitos produtores de saberes e conhecimentos por intermédio do lúdico.

Assim, o estado da arte da cultura lúdica permite-nos afirmar que não obstante aos avanços nos estudos sobre o tema, novas tendências temáticas devem ser investigadas, tais como, por exemplo, o lúdico como espaço de criação, como mecanismo de insubordinação ou mesmo como transgressão. Em suma, que novos estudos e estudiosos possam a partir do debate com os intelectuais constituir outros campos e linhas de pesquisa tendo o lúdico como um tema de estudo.

Referências

BOURDIEU, P. **Os usos da ciência: por uma sociologia clínica do campo científico**. São Paulo: Editora UNESP, 2004.

BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artmed Editora, 1998.

_____. **Brinquedos e Companhia**. São Paulo, Cortez, 2004.

_____. A Criança e a Cultura Lúdica. In: KISHIMOTO, T. M. (org.). **O Brincar e suas Teorias**. 2. Ed. São Paulo: Pioneira, 2011.

_____. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo, Editora Cortez, 2013.

CAILLOIS, R. Nature des jeux. In: _____. **Jeux et Sports**. Paris: Encyclopédie de la Pléiade, 1967.

_____. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CARR, H. A. **The Survival Values of Play**. Boulder – Colorado, University of Colorado, 1902.

CHATEAU, J. **Le jeu de l'enfant après trois ans**. 2. ed. Paris: Vrin, 1947.

_____. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus editorial, 1987.

COMPAYRÉ, G. **The intellectual and moral development of the child**. New York: Appleton, 1902.

CORSARO, W. A. **Sociologia da infância**. São Paulo: Artmed, 2011.

DAUPHRAGNE, A. La culture ludique: du jeu d'enfant au loisir adulte. **Actes du colloque Enfance et cultures: regards des sciences humaines et sociales**, Paris, 2010.

- Grillo, Santos Rodrigues & Navarro; ARQUIVOS em MOVIMENTO, v.15, n.2, p.174-193, Jul- Dez 2019
- EIFERMANN, R. Social play in childhood. In: HERRON, R. E.; SUTTON-SMITH, B. (Eds.). **Child's play**. New York: Wiley, 1971. p. 270-309.
- FOURNIER, E. **Histoire des jouets et des jeux d'enfants**. Paris: E. Dentu Éditeur, 1889.
- FREIRE, J. B. **O Jogo: entre o riso e o choro**. Campinas: Autores Associados, 2002.
- FRÖEBEL, F. **The education of man**. New York: Appleton, 1908.
- GADAMER, H.-G. **Verdade e método**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.
- GHEDIN, E.; FRANCO, M. A. S. **Questões de método na construção da pesquisa em educação**. São Paulo: Cortez, 2008.
- GRILLO, R. M. **O Xadrez Pedagógico na Perspectiva da Resolução de Problemas em Matemática no Ensino Fundamental**. Dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Educação. Itatiba, SP: Universidade São Francisco, 2012.
- GRILLO, R. M.; GRANDO, R. C. A Cultura do Jogo e a Cultura pelo Jogo. **Revista P@rtes** (São Paulo), v. 17, p. 1-8, 2013.
- GRILLO, R. M.; SPOLAOR, G. C.; PRODÓCIMO, E. A Cultura Lúdica e a Educação Física escolar. **Lúdicamente**, v. 5, n. 10, 2016.
- HART, C. **Doing a Literature Review**. London: SAGE, 1998.
- HELLER, A. **Sociología de la vida cotidiana**. Barcelona: Península, 1977.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- IVIC, I. The Play Activities of Children in Different Cultures. In: IVIC, I.; MARJANOVIC, A. (Eds.). **Traditional games and children of today**. Belgrade: OMEP, 1986. p. 67-82.
- JARDIM, C. S. **Brincar: um campo de subjetivação na infância**. São Paulo, Annablume, 2003.
- JOBIM e SOUZA, S.; SALGADO, R. G. A criança na idade média: reflexões sobre a cultura lúdica, capitalismo e educação. In: SARMENTO, M.; GOUVEIA, M. C. S. (Org.). **Estudos da infância: educação e práticas sociais**. Petrópolis-RJ: Vozes, 2008. p. 207-221.
- JOHNSON, G. E. **Education by plays and games**. Boston: Ginn & Company, 1907.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- KORCZAK, J. **Quando eu voltar a ser criança**. São Paulo: Summus, 1981.
- LINDQVIST, G. **The aesthetics of play: A didactic study of play and culture in preschools**. Uppsala, Sweden: Uppsala University, 1995.

- Grillo, Santos Rodrigues & Navarro; ARQUIVOS em MOVIMENTO, v.15, n.2, p.174-193, Jul- Dez 2019
- MAURIRAS-BOUSQUET, M. Un oasis de dicha. **El Correo Unesco**: el juego, Mayo, 1991
- MERLEAU-PONTY, M. **A prosa do mundo**. Editora Cosac Naify, 2013.
- NIKIC, J. Traditional Games in the Kindergarten. In: IVIC, I.; MARJANOVIC, A. (Eds.). **Traditional games and children of today**. Belgrade: OMEP, 1986. p. 133-137.
- OPIE, I. A.; OPIE, P. **Children's Games in Street and Playground**. Oxford: Clarendon Press, 1969.
- PERGAUD, L. **A guerra dos botões**. São Paulo: Ática, 1995.
- PINO, A. **As marcas do humano**: as origens da constituição cultural da criança na perspectiva de Lev S. Vigotski. São Paulo: Cortez, 2005.
- PRESTES, Z. R. **Quando não é quase a mesma coisa**: Análise de traduções de Lev Semionovitch Vigotski no Brasil. Repercussões no campo educacional. Tese (Doutorado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação. Brasília: Universidade de Brasília, 2010.
- PROST, A. Jeux et jouets. **Le monde noir**: Présence Africaine, n. 8/9, pp. 241-248, 1950.
- QUEYRAT, F. **Les jeux des enfants**. Étude sur l'imagination créatrice chez l'enfant. Paris: Félix Alcan Éditeur, 1905.
- REBOREDO, A. **Jugar es un acto político**. México, Ed. Nueva Imagen, 1983.
- REGO, J. L. **Menino de Engenho**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1932/2003.
- ROSSIE, J-P. **Toys, play, culture and society**: an anthropological approach with reference to North Africa and the Sahara. Stockholm: SITREC/KTH, 2005.
- SALLES DE OLIVEIRA, P. **Brinquedo e indústria cultural**. Petrópolis, Vozes, 1986.
- SANTOS RODRIGUES, G.; GRILLO, R. M. Fenomenologia da Percepção de Maurice Merleau-Ponty: notas para uma sugestão de (re)leitura da obra na Educação Física. In: DOI, I. C. (Org). **Leituras de filosofia e ciências humanas na Educação Física**. - Ananindeua: Itacaiúnas, 2019.
- SCHEINES, G. **Juegos inocentes, juegos terribles**. Buenos Aires: Eudeba, 1998.
- SUTTON-SMITH, B. **Toys as culture**. New York: Gardner Press, 1986.
- SUTTON-SMITH, B. **The ambiguity of play**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1997.
- VAN MANEN, M. **Researching lived experience**: human science for an action sensitive pedagogy. London: Althouse, 1990.
- VANDERMARLIÈRE, B. **L'Industrie du jouet**. Paris: UNESCO, 1978.

VIGOTSKI, L. S. **Obras Escogidas**, Tomo III. Madrid: Editora Visor, 1995.

VIGOTSKI, L. S. A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. Tradução de Zoia Prestes. **Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais**, n. 11, p. 23-36, jun. 2008.

VIGOTSKI, L. S. **Imaginação e criação na infância**. São Paulo: Ática, 2009.